

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 88»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 30 » 08 20 19 года



Утверждаю:
Заведующий МАДОУ
«Детский сад № 88»
Завьялова Т.В.

Приказ № 92-00
от « 30 » 08 20 19 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«РАЗВИВАЙКА»

Направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

Дука О.В.,

воспитатель высшей

квалификационной категории

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Развивай-ка» для детей 5-7 лет разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 года № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Актуальность программы. Особую роль на современном этапе обучения отводится нестандартным дидактическим средствам. Сегодня особенной популярностью пользуются палочки Кюизенера, блоки З.Дьенеша. Палочки Кюизенера и блоки Дьенеша как дидактические средства, в полной мере соответствует специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления.

Новизна программы. Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр (интерес – познание – творчество) становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Педагогическая целесообразность программы. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Цель программы:

развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Задачи программы:

1. Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
2. Развивать логическое мышление.
3. Развивать представление о множестве, операции над множествами.
4. Развивать математические понятия: пространственное расположение, форма, размер, толщина.
5. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.

6. Обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышать влияние игры на его развитие.

7. Воспитывать самостоятельность при решении познавательных и практических задач.

В основе организации работы с детьми лежат **принципы:**

-системности;

-принцип учёта возрастных особенностей детей,

-принцип дифференцированного подхода,

-принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний,

-принцип постепенного и постоянного усложнения материала,

-принцип поэтапного использования игр,

-принцип гуманного сотрудничества педагога и детей.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития детей.

Развивающие игры – это игры, способствующие решению умственных способностей. Игры основываются на моделировании, процессе поиска решений. Программа нацелена развитие у детей основных логических операций.

Сравнение. Побуждает детей мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие, совершенствовать ориентировку в пространстве. Этому способствуют игры на поиск сходств и различий на двух похожих картинках.

Анализ – синтез. Дети учатся делить целое на части, устанавливать между ними связь; мысленно соединять в единое целое части предмета. Этому способствуют: игры и упражнения на нахождение логической пары, дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью), поиск противоположностей, работа с пазлами различной сложности, выкладывание картинок из счётных палочек и геометрических фигур.

Обобщение. Дети учатся мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Это достигается через игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, деревья, птицы и т. д.

Классификация. Дети распределяют предметы по группам по их существенным признакам.

Систематизация. Дети учатся выявлять закономерности в играх и упражнениях (магические квадраты), составляют оставление рассказа по серии картинок, выстраивают картинки в логической последовательности.

Ограничение. Дети учатся выделять один или несколько предметов из группы по определённым признакам в играх и упражнениях «Обведи одной линией только красные флажки», «Найди все некруглые предметы», исключение четвёртого лишнего.

Умозаключения. Дети учатся при помощи суждений делать заключение в играх и упражнениях: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идёт дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождём человек может промокнуть, простудиться и заболеть), решение логических задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Первый год обучения

№	Темы занятий	Количество часов
1	Блоки Дьенеша	12
2	Палочки Кюизенера	12
4	Игры-головоломки	7
5	Математический квест	1
Итого		32

Второй год обучения

№	Темы занятий	Количество часов
1	Блоки Дьенеша	12
2	Палочки Кюизенера	12
4	Игры-головоломки	7
5	Математический квест	1
Итого		32

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основное содержание программы – это использование современных развивающих игр З.Дьенеша, Х.Кюизенера.

Логические блоки З.Дьенеша — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования. А также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у детей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х. Кюизенера.

С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х.Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х.Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается, прежде всего, то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Формы и приёмы работы с детьми: игры дидактические, развивающие, игры-путешествия с логическими блоками Дьенеша и палочками Кюизенера, решение логических и математических задач, отгадывание загадок, ребусов, занимательные во-

просы, задачи-шутки, графический диктант, изобразительная деятельность, аппликация, конструирование, моделирование.

Занятия проводятся в игровой форме. Дети не ограничены в возможностях выражать в играх свои мысли, чувства, настроение. Использование игровых методов и приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к развивающим играм. Занятия не носят форму «изучения и обучения», а превращаются в творческий процесс педагога и детей. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой. Основной упор сделан на применении дидактических игр и игровых упражнений, которые могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию.

Примерная структура занятия:

- логическая разминка;
- новая игра;
- физминутка, пальчиковая гимнастика;
- знакомая игра.

Знакомство детей с новой игрой осуществляется поэтапно:

- 1.Этап внесение новой игры. Цель: знакомство с новой игрой, её особенностями и правилами.
- 2.Совместная игра. Цель: развивать познавательные процессы, мыслительные операции, игровые действия.
- 3.Самостоятельная игра детей. Цель: развивать творческие способности, воображение, способность к конструированию и моделированию.

Педагогическая диагностика проводится в игровых формах: викторины, квесты.

ПЛАНИРУЕМЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В конце первого года обучения ребенок будет:

- выделять в объектах цвет, форму, величину, толщину; классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам;
- находить и накладывать нужную фигуру, блок, палочку, грань кубика на изображение в натуральную величину;
- придумывать небольшие рассказы, «оживлять» изображение;
- знать обозначение свойств фигур-блоков, уметь работать со схемами;
- декодировать изображения, находить нужную фигуру по обозначению ее свойств.

На этапе завершения обучения ребенок сможет:

- сравнивать, анализировать, обдумывать, планировать свои действия, способы решения задачи; объединять разрозненные детали в целое, оценивать полученные результаты;
- моделировать числа, свойства, отношения, зависимости между ними с помощью цвета и длины; самостоятельно находить способы действия с материалом; рассуждать, доказывать свою точку зрения.
- проявить способность к моделированию и конструированию, умение кодировать и декодировать информацию; производить операции над множествами (классификация, сравнение, абстрагирование), решать логические и арифметические задачи.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график

Учебный период: с октября по май. Каникулярного периода нет. Образовательная деятельность проводится 1 раз в неделю, 32 учебных недели в год, (64 недели за два года обучения). Длительность образовательной деятельности в старшей группе составляет не более 25 минут, в подготовительной к школе группе - 30 минут.

Материально-техническое обеспечение программы

1. Демонстрационный материал.
2. Сюжетно-дидактические игры «Страна блоков и палочек», «Давайте вместе поиграем».
4. Цветные счётные палочки Кюизенера на каждого ребенка.
5. Блоки Дьенеша на каждого ребенка.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Первый год обучения

	Содержание занятий
Октябрь Занятие №1	1. Оценка образно-логического мышления: «Нелепые картинки». «Перепутанные стихи». 2. Оценка словесно-логического мышления: занимательные вопросы, загадки-шутки.
Октябрь Занятие №2	1. Обучение приёму «Сравнение». Д/И «Давай, сравним», «Найди вырезанные кусочки», 2. Игра с блоками Дьенеша. Группируем фигуры по цвету, форме, величине, толщине. 3. Занимательные вопросы, загадки-шутки.
Октябрь Занятие №3	1. Анализ – синтез. Д/И «Дополни картинку», «Что для чего» 2. «Чем похожи и чем отличаются» 3. Игра с блоками Дьенеша. Знакомство с карточками-символами. 4. Решение логических задач.
Октябрь Занятие №4	1. Обобщение. Д/И «Логический поезд», «Назови одним словом» 2. «Логические цепочки». 3. Игра с блоками Дьенеша. Продолжать знакомить с карточками-символами. 4. Выкладывание картин из счётных палочек.
Ноябрь Занятие №1	1. Классификация. Д/И «Магазин универсальный», «Разложи на группы», 2. Д/И «Подбери и назови». 3. Игра с палочками Кюизенера. 4. Учимся отгадывать загадки.
Ноябрь Занятие №2	1. Систематизация. Д/И «Картинки последовательные». 2. Игра с блоками Дьенеша. «Где спряталась мышка». 3. Графический диктант.
Ноябрь Занятие №3	1. Ограничение. Д/И «В гостях у лисы», 2. «Что лишнее». 3. Игра с блоками Дьенеша «Найди клад».
Ноябрь Занятие №4	1. Умозаключения. Д/И «Потому, что...», «Логика». 2. Игра с блоками Дьенеша «Кот и мыши». 3. Лингвистические задачки.
Декабрь Занятие №1	1. Установление причинно-следственных связей. Д/И «Почему это произошло». 2. Что должно быть в пустых клеточках, дорисуй. 3. Логическая мозаика.

Декабрь Занятие №2	1.Смысловое соотнесение. Д/И «Что подходит», «Бывает ли такое». 2. Придумывание небылиц. 3.Нарисуй справа такую же фигуру.
Декабрь Занятие №3	1.Игра с логическими блоками Дьенеша «Угадай – ка» 2.Назови и покажи из каких фигур составлены эти предметы. 3. Решение логических задач. 4.Графический диктант.
Декабрь Занятие №4	1 Игра с палочками Кюизенера. «Посудная ловка». 2.Задачи – шутки, занимательные вопросы. 3.Д/И «Что делать»
Январь Занятие №1	1.Разгадываем кроссворд 2.Занимательные вопросы, загадки – шутки.
Январь Занятие №2	1«Сравнение». Д/И «Что изменилось». 2.Игра с блоками Дьенеша. Группируем предметы по существенному признаку. 3.Занимательные задачки.
Февраль Занятие №1	1.Анализ – синтез. Д/И «Подскажи Незнайке» 2. «Зачем и почему» 3.Игра с блоками Дьенеша. 4.Решение логических задач.
Февраль Занятие №2	1.Обобщение. Д/И «Логические цепочки». 2.Игра с блоками Дьенеша. 3.Выкладывание картин из спичек, пуговиц, сыпучих материалов.
Февраль Занятие №3	1.Классификация. Д/И «Вопрос – ответ», «Подбери и назови». 2.Игра с палочками Кюизенера. 3.Учимся разгадывать ребусы.
Февраль Занятие №4	1.Систематизация. Д/И «Продолжи ряд предметов». 2.Игра с блоками Дьенеша. «Где спряталась мышка». 3.Графический диктант.
Март Занятие №1	1.Ограничение. Д/И «Найди фрагменты изображений». 2.Игра с блоками Дьенеша 3.Учимся разгадывать кроссворды.
Март Занятие №2	1.Умозаключения. Д/И «Подумай, на что похожа картинка, дорисуй её». 2. Игра с блоками Дьенеша 3.Разгадываем загадки

Март Занятие №3	1. Установление причинно-следственных связей. Д/И Что должно быть в пустых клеточках, дорисуй. 2. Логическая мозаика.
Март Занятие №4	1. Смысловое соотнесение. Д/И «И хорошо и плохо». 2. Придумывание небылиц. 3. Графический диктант
Апрель Занятие №1	1. Анализ – синтез. Д/И «Подскажи Незнайке» 2. «Зачем и почему» 3. Игра с блоками Дьенеша. 4. Решение логических задач.
Апрель Занятие №2	1. Обобщение. Д/И «Логические цепочки». 2. Игра с блоками Дьенеша. 3. Выкладывание картин из спичек, пуговиц, сыпучих материалов.
Апрель Занятие №3	1. Классификация. Д/И «Вопрос – ответ», «Подбери и назови». 2. Игра с палочками Кюизенера. 3. Учимся разгадывать ребусы.
Апрель Занятие 4	1. Систематизация. Д/И «Продолжи ряд предметов». 2. Игра с блоками Дьенеша. «Где спряталась мышка». 3. Графический диктант.
Май Занятие №1	1. Ограничение. Д/И «Найди фрагменты изображений». 2. Игра с блоками Дьенеша 3. Учимся разгадывать кроссворды.
Май Занятие №2	1. Умозаключения. Д/И «Подумай, на что похожа картинка, до- рисуй её». 2. Игра с блоками Дьенеша 3. Разгадываем загадки
Май Занятие №3	1. Установление причинно-следственных связей. Д/И Что должно быть в пустых клеточках, дорисуй. 2. Логическая мозаика.
Май Занятие № 4	Математический квест

Второй год обучения

<p>Октябрь Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i> Найди пару (ознакомление с символами свойств) Магазин, (выявлять и абстрагировать свойства). Выведи из леса. Третий лишний. Найди 3 ошибки. Цепочка. Игры с 2 обручами. Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме; по форме и размеру; по цвету размеру и форме). <i>Игры с палочками Кюизенера</i> Постройте поезд из вагонов разной длины (от короткой до длинной) Какого цвета вагон стоит 5; 8....Какой вагон справа от синего? Какие вагоны длиннее синего, короче фиолетового? Поставь палочки парами (от короткой к длинной) Поставь палочки от самой низкой к высокой (вертикально). Поставь рядом ряд в обратном порядке. Перечисли цвета. <i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Ноябрь Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i> Логические кубики (замещение, кодирование, декодирование, наглядное моделирование) Кто в домике живёт? Кто быстрее соберёт блоки. Построй ряд (5-7 блоков - сверху фигуры другого размера). формы или цвета) Логическое решето (кодировать и декодировать информацию). Дружные блоки (выделять и называть свойства общие для пары блоков) Волшебное дерево (классифицировать по 3 свойствам). <i>Игры с палочками Кюизенера</i> Составь палочку (из жёлтой и синей), жёлтая – справа. Из (белой, красной и жёлтой) – чтобы белая была посередине. Найди палочку (равную голубой + красной; белой + жёлтой; жёлтой + жёлтой). К 1 белой соедини 2 белые. Найди такой же длины палочку в наборе. Составь число 3 из белых палочек. Найди такую же в наборе. <i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Декабрь Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i> Сколько? (умение задавать вопросы, выделять свойства). Улитка (классификация по 2 свойствам). Украсим ёлку бусами (читать схему, порядковый счёт). Домино. (1 свойство должно совпасть) Раздели блоки (по символам). Заполни аквариум (классификация по 2-3 свойствам). Угадай, что получится, (читать кодовые обозначения геометрических фигур).</p>

	<p>Поручения (читать зашифрованный код и на основе изображений с картинок строить ряды из форм).</p> <p><i>Игры с палочками Кюизенера</i></p> <p>Назови число, найди палочку.</p> <p>Покажи палочку, назови число.</p> <p>Из нескольких одинаковых палочек составить такую же по длине, как оранжевая.</p> <p>Из нескольких палочек составить такую же по длине, как бордовая; оранжевая.</p> <p>Составь 2 поезда (1 – из розовых и голубых; 2 – из голубых и красных).</p> <p><i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Январь Занятия №1-№2</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i></p> <p>Логические кубики. На своё место. Волшебный мешочек. Кто хозяин? Второй ряд.</p> <p>Разноцветная логика (по обратному принципу). Пирамида (читать кодовые обозначения)</p> <p>Перемещение (классификация по цвету и форме).</p> <p><i>Игры с палочками Кюизенера</i></p> <p>Измерить длину книги, карандаша.... (с помощью оранжевой палочки).</p> <p>Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине. Найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?</p> <p>Какая фигура шире, какая уже? (3 бордовые; 4 бордовые)</p> <p>Плоскостной квадрат (от 1 до 10; от 10 до 1)</p> <p>Положи палочку (синюю между красной и жёлтой; оранжевую слева от красной; розовую слева от красной)</p> <p><i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Февраль Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i></p> <p>Угощение для медвежат. Разноцветная логика (по обратному принципу). На свою веточку. Найди выход. Засели домики. Помоги Незнайке.</p> <p><i>Игры с палочками Кюизенера</i></p> <p>Найди 2 палочки одинаковой длины (с закрытыми глазами).</p> <p>Найди 2 палочки разной длины (с закрытыми глазами)</p> <p>У меня в руке палочка чуть – чуть длиннее голубой, угадай её цвет?</p> <p>Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.п.</p> <p>Найди 2 палочки, которые не будут равны этой палочке.</p> <p>Пирамидка (какая между голубой и жёлтой; какая под синей; под розовой).</p> <p><i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Март Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i></p> <p>Архитекторы (выбрать необходимый строительный материал).</p> <p>Логический поезд (логические действия и операции; декодировать информацию на карточке)</p> <p>Кто хозяин. Чудесные кольца. Кто быстрее спрячет. Игра с тремя обручами.</p>

	<p><i>Игры с палочками Кюизенера</i> Выложи из 2 белых палочек одну - рядом равную по длине (розовую) Выложи из 3 белых палочек одну - рядом равную по длине (голубую). Из каких 2 палочек можно составить красную? Какую палочку надо добавить к белой, чтобы получилась как красная? Из каких палочек можно составить число 5? Поезд состоит из голубой, красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющихся На один вагон. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой? <i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Апрель Занятия №1-№4</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i> Угощение для медвежат. Разноцветная логика (по обратному принципу). На свою веточку. Найди выход. Засели домики. Помоги Незнайке. <i>Игры с палочками Кюизенера</i> Доли и дроби (покажи 1 часть из 4; 2 части из 4) Выкладывать палочки по словесной инструкции (справа, слева, снизу...) Назови число – найди палочку. Найди пару (к палочке подобрать числовую фигуру, цифру). Возьми любую палочку. Найди 2 другие, которые будут равны первой. Поезд (замени палочку, длина поезда должна сохраниться). <i>Игры-головоломки</i></p>
<p>Май Занятия №1-№3</p>	<p><i>Игры с блоками Дьенеша</i> Архитекторы (выбрать необходимый строительный материал). Логический поезд (логические действия и операции; декодировать информацию на карточке) Кто хозяин. Чудесные кольца. Кто быстрее спрячет. Игра с тремя обручами <i>Игры с палочками Кюизенера</i> Доли и дроби (покажи 1 часть из 4; 2 части из 4) Выкладывать палочки по словесной инструкции (справа, слева, снизу...) Назови число – найди палочку. Найди пару (к палочке подобрать числовую фигуру, цифру). Возьми любую палочку. Найди 2 другие, которые будут равны первой. Поезд (замени палочку, длина поезда должна сохраниться). <i>Игры-головоломки</i></p>
	<p>Математический квест</p>

Список литературы

1. Волина В. «Праздник числа», М, 1993.
2. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. – Санкт-Петербург, «Детство-Пресс», 2003.
3. Математика от трех до семи. Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов. – Санкт-Петербург, «Детство-Пресс», 2006.
4. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: «Просвещение», 1985.
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство-Пресс», 2004.
6. Смоленцева А.А., Суворова О.В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С.-Пб. «Детство – Пресс»: 2004.
7. Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера. ООО «Корвет»: СПб, 2003.
8. Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек». ООО «Корвет»: СПб, 2003.
9. Финкельштейн Б.Б. «Лепим Нелепицы». ООО «Корвет»: СПб, 2003.
10. Финкельштейн Б.Б. «Вместе весело играть». ООО «Корвет»: СПб, 2003.
11. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., Харько Т.Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие. 2011.
12. Т.М. Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж, 2009.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575779

Владелец Завьялова Татьяна Владимировна

Действителен с 15.07.2021 по 15.07.2022